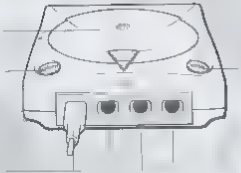

Dreamcast
Dreamcast
STREET FIGHTER III
DOUBLE IMPACT
English · Español
Français · Deutsch · Italiano
CAPCOM

FRANÇAIS

SOMMAIRE

Commandes Dreamcast™	83 - 84
Démarrer une partie	85
Sauvegarder une partie	85
" Combat Screen " (Ecran de combat)	86
" Combat Rules " (Règles de combat)	87
" Game Modes " (Modes de jeu)	88 - 89
Attaques spéciales de base	90
Attaques spéciales pour " 2e IMPACT "	91
Les " Street Fighters "	92 - 98

Dreamcast™



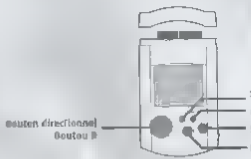
UTILISE CES PORTS POUR CONNECTER LA MANETTE DREAMCAST™ ET LES AUTRES ÉQUIPEMENTS PÉRIPHERIQUES DE GAUCHE A DROITE, TU TROUVERAS LES PORTS DE COMMANDE A, B, C ET D. LE JEU " STREET FIGHTER III : DOUBLE IMPACT " UTILISE LES PORTS DE COMMANDE A ET B

Remarque : pour jouer à plusieurs, achète des manettes de jeu supplémentaires (vendues séparément).

" STREET FIGHTER III : DOUBLE IMPACT " PEUT SE JOUER SEUL OU A DEUX. CONNECTE LA OU LES MANETTE(S) DREAMCAST™ ET EVENTUELLEMENT LES AUTRES PERIPHERIQUES DANS LES PORTS DE COMMANDE DE TA CONSOLE AVANT DE LA METTRE EN MARCHE.

BLOCS MEMOIRE

Pour sauvegarder tes parametres d'options et ton meilleur score, insère un bloc mémoire dans le port 1 de la manette connectée au port de commande A, avant d'allumer la Dreamcast.

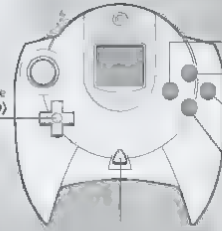


REMARQUE : pendant que tu enregistres une partie, n'éteins jamais la console, ne retire jamais le bloc mémoire et ne débranche pas la manette.

Commandes par défaut

MANETTE DREAMCAST





Choisir une sélection sur les écrans de Menu / déplacer son personnage*

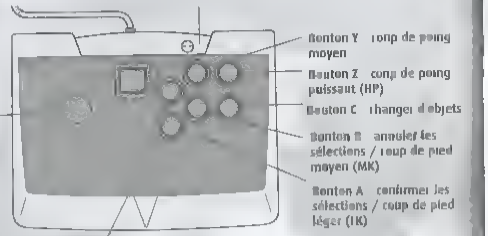
- Sauter vertical
- Saut en avant diagonal
- Avancer / Parade debout
- Position accroupie
- Position accroupie / Parade accroupie
- Position accroupie / Blocage inférieur
- Reculer / Blocage supérieur
- Sauter en arrière diagonal

Ces mouvements correspondent à un lutteur regardant à droite. Pour qu'il regarde à gauche, inverse les directions gauche / droite.

Bouton START (Démarrer)
Démarrer la partie / Pause / Reprendre la partie / Ajouter joueur n° 2

Lors de la mise sous tension de la console, évite de toucher aux boutons ou aux boutons analogiques G et D. Cela risquerait d'interrompre le processus d'initialisation de la manette et de provoquer des dysfonctionnements. Si le stick analogique ou les boutons analogiques G et D étaient malencontreusement déréglés pendant la mise sous tension de la console, Sega te conseille d'éteindre immédiatement cette dernière puis de la rallumer en évitant soigneusement de toucher à la manette.

Arcade Stick



VIBRATION PACK

Le jeu " STREET FIGHTER III : DOUBLE IMPACT " prend en charge le périphérique Vibration Pack. Lorsque tu l'insères dans le port d'extension d'une manette Dreamcast™ ou d'un autre périphérique compatible, le Vibration Pack crée un effet de vibrations qui améliore sensiblement les sensations du jeu. (Remarque : le Vibration Pack ne peut pas être utilisé avec l'Arcade Stick.)

REMARQUES :

- Le jeu " STREET FIGHTER III : DOUBLE IMPACT " peut être joué seul ou à deux. Avant d'allumer Dreamcast™, n'oublie pas de brancher les manettes et éventuellement les autres périphériques. Ce jeu ne requiert pas l'utilisation du stick analogique.
- Tu peux à tout moment revenir à l'écran de titre en appuyant simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start. La console Dreamcast™ relancera le logiciel et affichera l'écran de titre.
- Pour modifier l'attribution des boutons de la manette et de l'Arcade Stick, sélectionne l'option " Button Config " (Configuration des boutons). (Voir page 89)

DEMARRER UNE PARTIE

Appuie sur le bouton START de l'écran de titre.



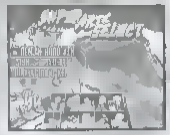
Pour faire tes sélections sur les écrans suivants, utilise le bouton directionnel ou le joystick, puis appuie sur le bouton A pour confirmer.

Sélectionne " STREET FIGHTER III " ou " STREET FIGHTER III : 2e IMPACT ".



Sélectionne un mode de jeu. (Voir description des différents modes de jeu en page 88.)

Sélectionne un " street fighter ". La couleur du personnage dépend du bouton sur lequel tu appuies. (Voir description des lutteurs et des mouvements individuels en page 92.)



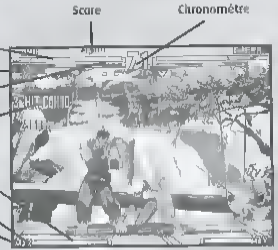
Sélectionne un " Super Art " : un mouvement spécial très puissant pour ton " street fighter ". Chaque personnage dispose de trois Super Arts. Choisis celui qui correspond le mieux à ton style de jeu. Pour pouvoir utiliser le Super Art de ton " street fighter ", tu dois remplir une jauge appelée " Super Art Gauge ". (Voir description des Super Arts de chaque personnage en page 92.)

SAUVEGARDER UNE PARTIE

Le jeu " STREET FIGHTER III : DOUBLE IMPACT " sauvegarde automatiquement (plusieurs fois en cours de partie) les données de jeu telles que les paramètres optionnels et le meilleur score. Pour utiliser cette fonction, insère un bloc mémoire dans le port 1 de la manette connectée au port de commande A (voir page 83).

Le jeu nécessite 4 blocs mémoire libres pour sauvegarder les données de jeu.

ECRAN DE COMBAT



Score	score actuel du joueur
Timer (Chronomètre)	indique le temps de combat restant
Playtime (Temps de jeu) **No. of Wins (Nbre de victoires)**	apparaît à côté du nom du personnage. Indique le temps de jeu pour les parties à un joueur et le nombre de victoires pour les parties à deux joueurs
Vitality Gauge (Indicateur de santé)	la couleur de la barre s'éclaircit à mesure que le personnage faiblit. Lorsque la couleur disparaît, le personnage est KO
Character (Personnage)	nom et description du « street fighter »
Stun Gauge (Indic. étourdiss.)	lorsque la jauge est remplie, le personnage est complètement étourdi par les coups
Messages	plusieurs messages apparaissent pour chaque lutteur tout au long du combat
Super Arts Gauge (Jauge de Super Arts)	lorsque la jauge est pleine, des Super Arts sont disponibles
Super Art Selected (Super Art sélectionné)	Super A.I. actuellement sélectionné
Super Arts Number (Nbre de super Art)	nombre de Super Arts disponibles (chaque Super Art a un nombre maximum d'utilisations spécifique)
Win Mark (Marque de vict.)	s'allume chaque fois qu'un personnage met son adversaire KO

REGLES DE COMBAT

JOUER UN MATCH

Chaque round dure jusqu'à 99 secondes (par défaut) ou jusqu'à ce que l'un des lutteurs mette son adversaire KO.

Le premier joueur qui épuise la vitalité de son adversaire avant la fin du temps imparti gagne le round.

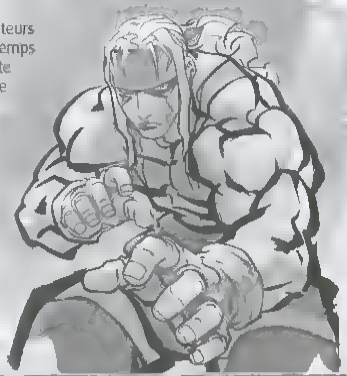
Si les deux joueurs ont encore de la vitalité à la fin du temps imparti, le vainqueur du round est celui qui en a le plus.

Le premier joueur qui gagne deux rounds sur trois remporte le match (paramétrie par défaut).

Il y a égalité lorsque les deux lutteurs épuisent leur vitalité en même temps (double KO), ou lorsqu'il leur reste à tous les deux la même quantité de vitalité à la fin du temps imparti.

S'il y a égalité lors du dernier round, le match est jugé sur points.

Remarque : utilisez le mode Options pour modifier le temps des rounds et/ou le nombre de rounds de chaque match (Voir page 89).



MODES DE JEU

ARCADE : 1 OU 2 JOUEUR(S)

Bats-toi contre les adversaires joués par l'ordinateur. Mets les tous KO, tu finiras vainqueur ! Fais intervenir un deuxième joueur à n'importe quel moment en appuyant simplement sur START.
Tu peux continuer à jouer même si tu perds.

VERSUS (DUEL) : COMPETITION A 2 JOUEURS

Défie ton ami en face à face. Insère deux manettes dans Dreamcast™, choisis un lutteur, des handicaps et une scène avant de démarrer chaque match ; choisis ensuite un Super Art pour chaque round (il est possible de modifier les paramètres par défaut grâce au mode Options - voir en page 89).

ENTRAINEMENT



Pratique tes mouvements et tes combos. Choisis ton personnage et son adversaire. Pendant l'entraînement, appuie sur START pour ouvrir le Training Menu (menu d'Entraînement) et règle les paramètres de ton adversaire. Utilise le bouton directionnel ou le joystick ↑/↓ pour faire la sélection et ←/→ pour modifier le paramètre de ton choix. Appuie sur le bouton A pour confirmer.

PARRYING ATTACK (PARADES) - (Mode BONUS) 1 JOUEUR SEULEMENT

Disponible uniquement dans le jeu "STREET FIGHTER III 2e IMPACT".
Pare les balles que Sean t'envoie.

Choix du Level Mode (Niveau) :

- **Normal** : choisis un niveau de 1 à 5.
- **Survival ("Survie")** - joue les niveaux 1 à 5 dans l'ordre.

OPTIONS



Utilise le bouton directionnel ou le joystick ↑/↓ pour faire une sélection et ←/→ pour modifier le paramètre. Appuie sur le bouton A pour confirmer, puis sur START pour retourner à l'écran de titre.

Game Option Difficulty (Difficulté de la partie)	ajoute des étoiles pour rendre l'ordinateur plus fort (pour les parties à un seul joueur)
Time Limit (Tps max.)	règle la durée maximum de chaque round
Rounds	règle le nombre de rounds par match
Damage Level (Niv. dom.)	définit le niveau de dommages
Speed (Vitesse)	ajoute des étoiles pour accélérer la vitesse du jeu
S.A. Screen (Ecran de Super Arts)	règle l'effet d'arrière plan lorsqu'un Super Art est utilisé
S.A. Gauge (Jauge de Super Arts)	définit le numéro de départ de la jauge de Super Arts
S.A. Select (VS) (Sélect. Super Arts, mode Duel)	active ou désactive la sélection de Super Arts pour chaque round (Mode Duel seulement)
Life Gauge (Jauge de survie)	définit les paramètres de l'indicateur de santé
Player 1/2 (VS) (mode Duel)	règle le type de commande des personnages en mode Duel. Par exemple, règle les deux sur CPU pour assister à un match complètement géré par l'ordinateur
Button Config (Config des boutons)	règle le type de commande des personnages en mode Duel. Par exemple, règle les deux sur CPU pour assister à un match complètement géré par l'ordinateur
Screen Adjust (Régl. écr.)	définit les paramètres du moniteur

Son

Audio	choisis un son stéréo ou mono en fonction des réglages de tes haut-parleurs
BGM Level (Niv. musique fond)	règle le volume de la musique de fond
SE Level (Niv. effets sonores)	règle le volume des effets sonores
BGM Test (Test musique fond)	échantillon de la musique de fond du jeu

ATTAQUES SPECIALES DE BASE

Tous les mouvements du bouton directionnel ou du joystick indiqués ci dessous sont paramétrés pour des lutteurs regardant à droite. Si tu souhaites qu'ils regardent vers la gauche, inverse les actions gauche et droite.

Block (Blocage) — **éloigne le bouton directionnel ou le joystick de ton adversaire**
Tu peux effectuer un blocage debout ou accroupi. Fais un blocage droit pour éviter une attaque adverse. Il est impossible de bloquer en l'air.

Throw (Propulsion) — **← ou → + MP ou HP ou MK ou HK (près de l'adversaire)**

Quick Standing (Se relever rapid.) — **↓ (quand tu touches le sol)**
Lorsque ton adversaire t'assomme ou te propulse en l'air, appuie sur A au moment où tu retombes au sol.



High Jump (Saut élevé) — **↓↑**

Dash (Fuite) — **→→ ou ←←**

Leap Attack (Attaq. par bonds) — **↓↓ + coup de poing ou coup de pied**
Saute moins haut qu'un saut normal et attaque. Efficace contre un adversaire effectuant un blocage accroupi.

Parrying (Parade) — **→ ou ← en direction de l'adversaire**
Tu peux effectuer une parade debout ou accroupi.

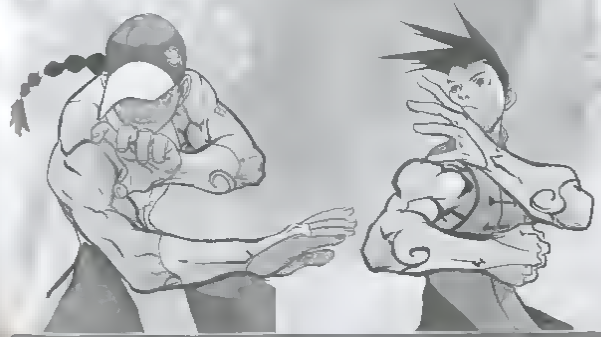
Lower Parrying (Parade inféri.) — **bouton directionnel / joystick en direction de ton adv. ou ↓**
Appuie en direction de ton adversaire pour une attaque supérieure ou sur ↓ pour une attaque inférieure.
Attaque au moment où ton adversaire atteint ton personnage. Si tu réussis, tu peux bouger le premier et prendre l'avantage.

ATTAQUES SPECIALES POUR "2e IMPACT"

EX Special Move (Mouv. spécial EX) — **2 coups de poing ou 2 coups de pied.**
Lorsque la jauge de Super Arts clignote en bleu clair, effectue deux coups de poing ou deux coups de pied tout en réalisant une commande "Special Move" (Mouvement spécial) de façon à rendre ce mouvement plus puissant. Pour effectuer un mouvement spécial EX, il faut que la jauge de Super Arts soit remplie à un certain niveau.

Personal Action (Action personnelle) — **HP + HK simultanément**
Chaque personnage est doté d'une Action personnelle dont l'effet est unique.

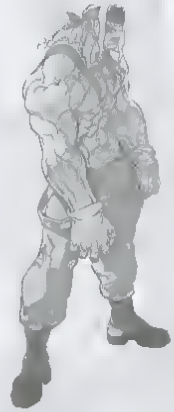
Grapple Defense (Position de défense) — **→ ou ← + MP ou HP ou MK ou HK.**
Lance cette commande au moment où ton adversaire t'attrape de façon à éviter qu'il te jette en l'air.



STREET FIGHTERS

Les mouvements decrits dans cette section concernent les lutteurs regardant vers la droite Inverse les actions gauche / droite pour que les lutteurs regardent vers la gauche Voici la liste des abréviations utilisees

- P = Punch (Coup de poing)
- K = Kick (Coup de pied)
- [1er] = disponible seulement dans "STREET FIGHTER III"
- [2e] = disponible seulement dans "STREET FIGHTER III 2e IMPACT"



Malgré sa carrure impressionnante Alex est tres rapide et puissant particulierement au corps a corps Il assene surtout des coups de poing tournants puis propulse ses adversaires en l air

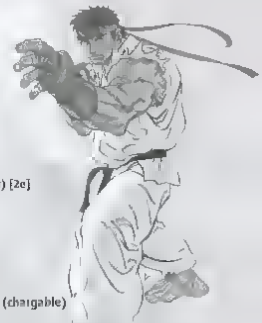
MOUVEMENTS SPECIAUX

Flash Chop (Coup du tranchant de la main)	↓↘→ + P
Power Bomb (Bombe puissante)	→↘↓↙← + P
Air Knee Smash (Coup de genou en l air)	→↓↘ + K
Air Stampede (Panique aérienne)	↓ (charge) ↑ + P
Stash Elbow (Coup de coude)	← (charge) → + K [2e]

SUPER ARTS (Choisis-en un)

I Hyper Bomb	360° Mouvement + P
II Boomerang Raid	↓↘→↓↘→ + P
III Stun Gun Headbutt (Coup de tête "fusil paralysant")	↓↘→↓↘→ + P

Ryu voyage à travers le monde à la recherche de la véritable force Son style de combat est base sur le karate Bien que ses mouvements ne soient pas aussi impressionnants que ceux d autres lutteurs, ses adversaires sont toujours fascinés par sa technique



MOUVEMENTS SPECIAUX

Hadoken	↓↘→ + P
Shoryuken	→↓↘ + P
Hurricane Kick	↓↙← + K
(Coup de pied "ouragan")	
Air Hurricane Kick	↓↙← + K (en l air) [2e]
(Coup de pied "ouragan" en l air)	
High Blade Leg Kick	←↙↓↘→ + K
(Coup de jambe tranchant)	

SUPER ARTS (Choisis en un)

I Shinku Hadoken	↓↘→↓↘→ + P
II Shin Shoryuken	↓↘→↓↘→ + P
III Denjin Hadoken	↓↘→↓↘→ + P (chargable)



Le style de combat de Ken repose sur sa pratique avec Ryu et ses nombreuses experiences D apres ses adversaires ses impitoyables attaques feraient jaillir le jeu

MOUVEMENTS SPECIAUX

Hadoken	↓↘→ + P
Shoryuken	→↓↘ + P
Hurricane Kick	↓↙← + K
(Coup de pied "ouragan")	
Air Hurricane Kick	↓↙← + K (en l air) [2e]
(Coup de pied "ouragan" en l air)	

SUPER ARTS (Choisis-en un)

I Shoryu Reppa	↓↘→↓↘→ + P
II Shinryu Ken	↓↘→↓↘→ + K
III Shippu Jinraikyaku	↓↘→↓↘→ + K

jeune frère Yang les arts martiaux chinois. Yun
apides comme l'éclair. Le style de Yang consiste plutot a
s graci ses attaques par vagues.



MOUVEMENTS SPECIAUX

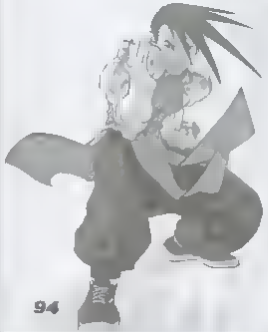
Twin Palm Strike (Dble cp paume de main)	↓↙← + P
Lunging Fist (Cp de poing de les poumons)	↓↘→ + P
Senkyutai	↓↘→ + K
Cartwheel (Roue)	→↘↓↙← + K
Tetsuzanko	→↓↘ + P [2e]

SUPER ARTS - STREETFIGHTER III (Choisis-en un)

I Tenshin Senkyutai	↓↘→↓↘→ + K
II Sourai Rengeki	↓↘→↓↘→ + P
III Goneijin	↓↘→↓↘→ + P

SUPER ARTS - STREETFIGHTER III 2E IMPACT (CHOISIS-EN UN)

I Yzu Heu	↓↘→↓↘→ + P
II Sourai Rengeki	↓↘→↓↘→ + P
III Geneijin	↓↘→↓↘→ + P



MOUVEMENTS SPECIAUX

Twin Palm Strike (Dble cp paume de main)	↓↙← + P [1er]
Lunging Fist (Cp de poing de les poumons)	↓↘→ + P [1er]
Senkyutai	↓↘→ + K
Cartwheel	→↘↓↙← + K
Tourozan	→↓↘ + P [2e]
Hyakko Soushada	↓↙← + P [2e]

SUPER ARTS – STREETFIGHTER III (Choisis-en un)

I Tenshin-Senkyutai	↓↘→↓↘→ + K
II Sourai Rengeki	↓↘→↓↘→ + P
III Geneijin	↓↘→↓↘→ + P

SUPER ARTS STREETFIGHTER III 2E IMPACT (Choisis-en un)

I Raishin Mahhaken	↓↘→↓↘→ + P
II Tenshin Senkyutai	↓↘→↓↘→ + K
III Seiei Enbu	↓↘→↓↘→ + P

Bien qu'il fasse de son mieux pour imiter la technique et les mouvements de Ken, Sean n'est pas encore tout a fait au point. Sa faiblesse est de se laisser attaquer pendant ses propres assauts. Son reve est de perfectionner son propre style de combo.



MOUVEMENTS SPECIAUX

Sean Tackle (Plaquage de Sean)	←↙↓↘→ + P
Dragoon Smash (Pulvérisation "dragon")	→↓↘ + P
Tornado Kick (Coup de pied "tornade")	↓↙← + K
Ryobi Kyaku	↓↘→ + K

SUPER ARTS (Choisis-en un)

I Hadou Burst	↓↘→↓↘→ + P
II Shoryu-Cannon	↓↘→↓↘→ - P (appuyer rapid.)
III Hyper Tornado	↓↘→↓↘→ + P



Le style d'Ibuki est une combinaison de Ninjutsu et d'anciens arts martiaux Japonais. Ses mouvements rapides et précis lui permettent d'encercler ses adversaires et de leur infliger de sévères dommages. Sa tactique consiste a tirer parti des faiblesses de ses adversaires.

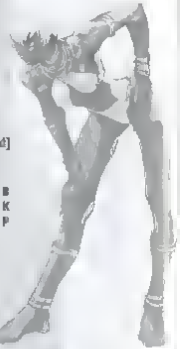
MOUVEMENTS SPECIAUX

Kunai	↓↘→ + P (en l'air)
Raida	→↘↓↙← + P
Kubi Ori	←↙↓↘→ + K
Kaze Kiri	→↓↘ + K
Tsumuji	↓↙← + K puis K
Hien	←↓↙ + K

SUPER ARTS (Choisis-en un)

I Kasumi Suzaku	↓↘→↓↘→ + P (en l'air)
II Yoroi Deushi	↓↘→↓↘→ + K
III Hashinsho	↓↘→↓↘→ + K

[illegible] pratique la capoeira, comme ses longues jambes musclees le lui permettent. Sa technique de combat, originale, associe la danse et le travail musculaire. Ideal pour défaire les adversaires les plus coriaces.

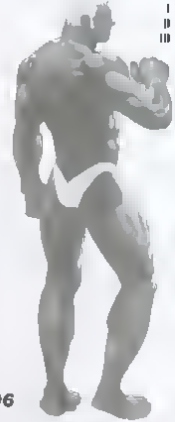


MOUVEMENTS SPECIAUX

Scratch Wheel (Supplice de la roue)	➔↓↘ + K
Rhino Horn (Corne de rhino)	←↙↓↘→ + K
Mallet Smash (Frappe de marteau)	➔↘↓↙← + P
Spin Size (Pirouette)	←↙← + P [2nd]

SUPER ARTS (Choisis-en un)

I Spinning Beat (Assaut de la toupie)	↓↘➔↓↘➔ + B
II Brave Dance (Danse des braves)	↓↘➔↓↘➔ + K
III Healing (Guérison)	↓↘➔↓↘➔ + P



URIEN

Frère du dieu autoproclamé Gill, Urien partage certains traits de caractère avec ce dernier, notamment son style de combat et son apparence quelque peu étrange. (Urien ne peut être sélectionné qu'avec le jeu " 2e impact ")

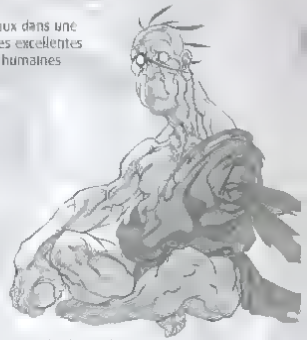
MOUVEMENTS SPECIAUX

Chariot Tackle (Plaquage du chat)	← (charge) → + K
Violence Knee Drop (Puissant cp de genou)	↓ (charge) ↑ + K
Dangerous Headbutt (Cp de tête peuilleux)	↓ (charge) ↑ + P
Metallic Sphere (Sphère metallique)	↓↘➔ + P

SUPER ARTS (Choisis en un)

I Tyrant Slaughter (Massacre du tyran)	↓↘➔↓↘➔ + P
II Temporal Thunder (Coup de tonnerre)	↓↘➔↓↘➔ + P
III Aegis Reflector (Reflecteur d'Aegis)	↓↘➔↓↘➔ + P

Âgé de cent quarante ans, Oro l'ermite vit avec divers animaux dans une [illegible] de la jungle amazonienne. Sa longue experience et ses excellentes qualités d'athlete lui permettent de réaliser des attaques surhumaines.

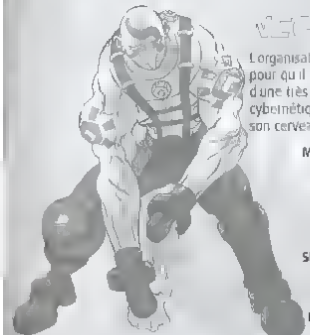


MOUVEMENTS SPECIAUX

Nichirin Sho	← (charge) → + P
Oni Yanma	↓ (charge) ↑ + P
Nich Riki	➔↓↘↙← + P
Jinchu Watan	↓↘➔ + P

SUPER ARTS (CHOISIS-EN UN)

I Kishin Riki (puis P à proximite de l'adversaire)	↓↘➔↓↘➔ + P
II Yagyeu-Dama	↓↘➔↓↘➔ + P
III Tengu Stone	↓↘➔↓↘➔ + P



[illegible]

L'organisation secrète a modifié la chaine d'ADN de Nécro pour qu'il puisse exécuter des mouvements et des contorsions d'une très grande souplesse. Son style de combat cybernétique a été simulé par ordinateur puis implanté dans son cerveau grace a la technologie cybernétique.

MOUVEMENTS SPECIAUX

Electric Blaster (Rafale électr.)	← (charge) → + K
Spinning Punch (Cp de poing tourn.)	↓ (charge) ↑ + K
Flying Viper (Vipère volante)	↓ (charge) ↑ + P
Snake Fang (Crochet de serpent)	↓↘➔ + P
Rising Cobra (Cobra dressé)	↓↘➔ + P

SUPER ARTS (CHOISIS EN UN)

I Magnetic Storm (Tempête magnét.)	↓↘➔↓↘➔ + P (appuyer rapid.)
II Slam Dance (Claquettes)	↓↘➔↓↘➔ + P
III Electric Snake (Serpent électr.)	↓↘➔↓↘➔ + P



Originaire d'Allemagne, Hugo est un catcheur professionnel mesurant plus de 2 m de haut et pesant quelque 215 kg. Grace à sa puissante musculature et à son imposante carrure, il écrase littéralement ses adversaires. Hugo ne peut être sélectionné qu'avec le jeu 2e IMPACT.

MOUVEMENTS SPECIAUX

Giant Palm Bomber (Bombard de paume)	↓↙←+P
Somersault Press (Saut périlleux)	Tout à 360° + P
Sheotdowu Backbreaker (Brise dos)	→↓↘+K
Monster Lariat (Lasso geant)	→↓↘+K
Ultra Throw (Super propulsion)	→↓↘↙←+K

SUPER ARTS (Choisis-en un)

I Gigas Breaker (Casseur géant)	Tout à 360° 2X + P
II Megaton Press (Giga tonnes)	↓↘→↓↘→+P
III Hammer Frenzy (Martelement)	↓↘→↓↘→+P



Dudley est un boxeur poids lourd doté de deux atouts majeurs : la vitesse et la technique. Son style précis lui impose une recherche de la perfection dans ses combats aussi bien sur le ring qu'à l'extérieur.

MOUVEMENTS SPECIAUX

Jet Uppercut (Uppercut spatial)	↓↘→+P
Machineguu Blow (Mitrailleuse)	←↙↓↘→+P
Duiking Straight (Bouillon tiré)	←↙↓↘→+K puis P
Duiking Uppercut (Plongeon)	←↙↓↘→+K puis K
Cross Counter (Val plané)	→↘↓↙←+P
Thunder Ball (Coup de tonnerre)	←↙←+K (2e)

SUPER ARTS (Choisis-en un)

I Dorket Uppernut (Uppercut "fusée")	↓↘→↓↘→+P
II Rolling Thunder (Roulé de tonnerre)	↓↘→↓↘→+P (appuyer rapid.)
III Corkscrew Blow (Tire bouchon)	↓↘→↓↘→+P